

Piccola Biblioteca Einaudi Mappe
Arte. Architettura. Teatro. Cinema. Musica

Display è un libro sul mostrare e il mostrare è il contenuto messo in *display* nelle sue pagine. La prima accezione di questo termine inglese è del resto legata al verbo *to display* e riguarda l'atto di mettere in mostra qualcosa: vi è inclusa una sfumatura che si deve alla sua etimologia – dal latino tardo *displicare* che significa «spiegare», «svolgere» e che conferisce a questo atto una qualità narrativa. Parlare di *display* espositivo significa dunque alludere all'allestimento di una mostra o di una serie di oggetti, alle tecniche, alle teorie e alle forme di storytelling che ne sono parte costitutiva. Una seconda e diffusa accezione è legata al digitale e alla visualizzazione su schermo di dati e immagini, ma ancora una volta anche al processo di presentazione di tali contenuti. Apparentemente distanti, queste due declinazioni sono oggi intessute in esperienze che le ibridano generando un nuovo vocabolario, che ci consente di porre nella stessa prospettiva la Wunderkammer cinquecentesca e un archivio digitale, la cornice di un quadro e quella di un *device* indossabile. Al concetto di *display* fanno capo «luoghi» nei quali i contenuti vengono organizzati, «dispositivi» intesi come strumenti e oggetti teorici, e «gesti» messi in atto per produrre senso. Tramite la suddivisione in queste tre sezioni il volume tratteggia la complessità di un tema chiave della contemporaneità, restituendone al contempo le radici storiche.

Elisabetta Modena è ricercatrice in Storia dell'arte contemporanea all'Università di Pavia. I suoi interessi si collocano al confine tra arti visive, museologia e cultura digitale. Ha fondato, con Marco Scotti, MoRE. Museum of refused and unrealised art projects. È autrice dei volumi *La Triennale in mostra. Allestire ed esporre tra studio e spettacolo (1947-1954)* (2015), *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi* (2022) e *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti* (2023).

In copertina: Mark Dion, *Brontosaurus*, resina epossidica, catrame, legno e oggetti vari, 2016. Courtesy the Artist and Tanya Bonakdar Gallery, New York / Los Angeles.

€ 22,00



Einaudi



Piccola Biblioteca Einaudi Mappe

PBE Mappe 130

Modena Display



Display

Luoghi Dispositivi Gesti

Elisabetta Modena

Display

Luoghi Dispositivi Gesti

Elisabetta Modena

Piccola Biblioteca Einaudi. Mappe

Arte. Architettura. Teatro. Cinema. Musica

Indice

p. 3 *Introduzione*

Luoghi

- 11 I. Atelier
- 28 II. Galleria
- 48 III. Museo
- 72 IV. Strada
- 93 V. Archivio

Dispositivi

- 113 VI. Cornice
- 132 VII. Piedistallo
- 153 VIII. Vetrina
- 172 IX. Schermo
- 194 X. Didascalia

Gesti

- 215 XI. Allestire
- 233 XII. Curare
- 252 XIII. Illuminare
- 270 XIV. Visualizzare
- 291 xv. Esporre

307 *Ringraziamenti*

309 *Elenco delle illustrazioni*

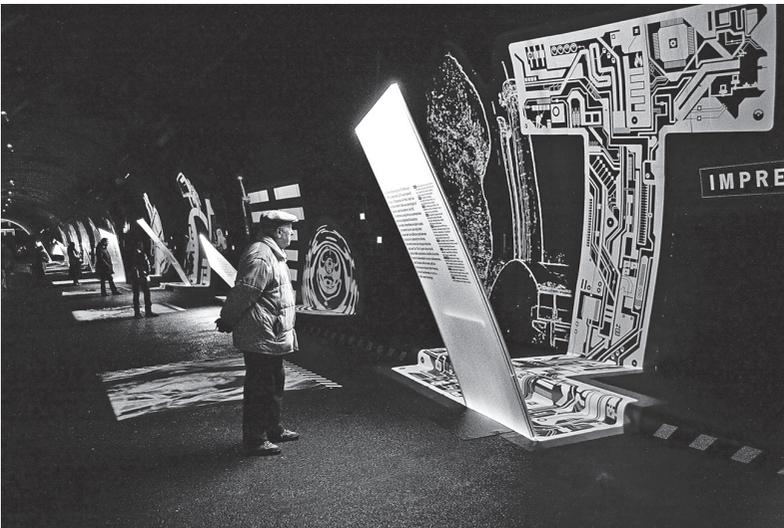
311 *Indice dei nomi*

Capitolo secondo

Galleria

Nel 2008 a Trento, due tunnel in disuso vengono ristrutturati e trasformati in un museo sperimentale dedicato alla storia e alla memoria del Trentino. Il progetto di riqualificazione delle Gallerie di Piedicastello, due enormi ambienti lunghi 320 metri per una superficie pari a 6000 m², è affidato allo studio di architettura di Elisabetta Terragni e alla curatela di Jeffrey Schnapp, docente universitario, ricercatore ed esperto di storia italiana, oltre che di umanistica digitale. La proposta del gruppo di lavoro è stata quella di trasformare questo tratto di strada in un viaggio lungo la storia locale e gli archivi a essa connessi¹. Il visitatore/ viaggiatore attraversa i due tunnel nei quali la segnaletica stradale è stata fedelmente mantenuta, per sperimentare due esperienze molto diverse tra loro: la galleria ovest, quella bianca, propone un allestimento tradizionale che si serve di oggetti, documenti e testimonianze, spazi per mostre temporanee e conferenze. La galleria nera, quella a est, ospita invece un percorso immersivo progettato nel buio tramite grandi proiezioni e musiche emotivamente coinvolgenti per raccontare la Prima guerra mondiale e gli eventi storici del territorio. La dimensione esperienziale di questo secondo percorso di visita ha impedito ai curatori di inserirvi un adeguato apparato informativo e didascalico per dare atto dei materiali esposti, della loro qualità e provenienza. Come sopperire a tale mancanza? La soluzione è stata quella di allestire un doppio di questo spazio in Second Life, il mondo virtuale che in quegli anni ospitava milioni di avatar corrispondenti ad altrettanti utenti in carne e ossa e offriva la possibilità di costruire

¹ STUDIO TERRAGNI *et al.*, *Tunnel REvision. Le Gallerie di Piedicastello. The Trento Tunnels*, Fondazione Museo Storico del Trentino, Trento 2010.



2a. Studio Terragni, Gallerie di Piedicastello (Trento), vista lato nord, 2009.

2b. Studio Terragni, allestimento Galleria Nera, mostra *Storicamente ABC - L'invenzione di un territorio*, Gallerie di Piedicastello (Trento), 4 settembre 2009 - 25 settembre 2011.

interi spazi da «abitare». Sull'isola digitale delle Gallerie di Piedicastello era allora possibile completare l'esperienza di visita e anche vedere le mostre (o meglio, il loro doppio) che sono state organizzate negli anni successivi, in una sorta di archivio virtuale degli allestimenti temporanei che si erano succeduti.

Certo, quando immaginiamo una galleria espositiva non pensiamo in prima battuta a un traforo autostradale dove scorrono automobili e camion ad alta velocità, né a un edificio in 3D frequentato da una community virtuale: ci riferiamo piuttosto – e più tradizionalmente – a un luogo in cui opere d'arte e oggetti di valore sono esposti per essere ammirati, a volte venduti. Tuttavia, il caso qui analizzato illustra tre modelli concettuali dell'idea di galleria che si sono susseguiti nel corso dei secoli e che oggi convivono: uno spazio circoscritto che si sviluppa in lunghezza e che perciò può consentire la costruzione di un racconto tramite l'esposizione di una collezione di oggetti; la decostruzione dell'idea di questo spazio come carrellata visuale di contenuti incorniciati in favore di forme di esperienza del display; e la «galleria» come metafora dell'espone *tout court*, talmente matura da poter essere ri-mediata nella dimensione virtuale.

Luogo del display per eccellenza, la galleria è anche – in tutte le sue declinazioni – uno spazio alchemico che trasforma ciò che vi entra per essere mostrato (davvero qualsiasi cosa) in un contenuto degno di essere ammirato.

Dalla passeggiata allo scroll.

Il modello della galleria nasce nel mondo classico e ha un'accezione di natura schiettamente architettonica nel far riferimento a un fabbricato che si sviluppa in lunghezza.

Le prime *gallerie* sono infatti i portici colonnati dedicati all'esposizione di opere d'arte nel mondo greco. Si pensi all'edificio costruito sull'Acropoli di Atene noto come *stoà poikìle* descritto, tra gli altri, anche da Pausania²: si trattava di un portico colonnato internamente decorato con dipinti di soggetto storico e mitologico, a cui ci si riferisce infatti anche con il termine

² PAUSANIA, *Periegesi*, I, 15, 1.